PS3

PlayStation® Network



## ⚠ AVERTISSEMENT : RISQUES DE CRISE D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE

Un très faible pourcentage d'individus sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments lumineux. Ces individus peuvent être victimes de crises d'épilepsie lorsqu'ils regardent certaines images télévisées ou lorsqu'ils jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent se manifester même si le sujet n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou s'il n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie ou de symptômes liés à l'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou pertes de conscience), veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce produit. CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de rejouer à ce jeu si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige
- trouble de la vision
- contraction des yeux ou des muscles
- perte de conscience
- trouble de l'orientation
- crises
- mouvement involontaire ou convulsion.

NE RECOMMENCEZ PAS À JOUER À MOINS D'AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.

---

**Conseils d'utilisation des jeux vidéo afin de réduire les risques de crise**

- Jouez dans un endroit bien éclairé et tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
- Évitez de jouer sur de très grands écrans. Jouez plutôt sur le plus petit écran possible.
- Évitez une utilisation prolongée de la console PlayStation®3. Faites une pause de 15 minutes à toutes les heures.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser la console si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou une sensation semblable au mal des transports, inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

**Avis :**
Soyez prudent lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Prenez en considération les avertissements suivants lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Heurter une personne ou un object avec la manette peut causer des blessures ou des dommages. Avant d'utiliser la manette, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace autour de vous. Tenez la manette bien fermement pour éviter del'échapper lorsque vous l'utilisez. Si votre manette est branchée à votre PS3™ par un câble USB, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace pour éviter que le fil ne heurte quelqu'un ou des objets. Évitez également de débrancher la manette de votre PS3™ lorsque vous l'utilisez.

**Avertissement pour les propriétaires de téléviseurs à projection :**
Ne branchez pas votre console PlayStation®3 à un téléviseur à projection sans avoir d'abord consulté le manuel de l'utilisateur du téléviseur, à moins que l'affichage ne soit à cristaux liquides. Vous pourriez endommager de façon permanente l'écran de votre téléviseur.

**Manipulation de votre disque de jeu PlayStation®3 :**
• Ce disque ne doit pas être plié, cassé ou placé dans un liquide. • Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur. • Assurez-vous de prendre des pauses occasionnelles lors d'une partie prolongée. • Gardez ce disque propre. Tenez toujours le disque par les côtés et rangez-le dans son boîtier protecteur entre les utilisations. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec en l'essuyant en lignes droites, du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.

**AVIS :**
**La sortie vidéo en haute définition nécessite des câbles et un écran compatible avec la haute définition. Chacun de ces articles est vendu séparément. Compatible avec la plupart des téléphones mobiles dotés de la technologie Bluetooth et d'une interface USB. Certaines restrictions s'appliquent.**

# TABLE DES MATIÈRES





## POUR COMMENCER

### console PlayStation®3

**Pour commencer une partie :** Avant de commencer à jouer, lisez attentivement les instructions fournies avec votre console PS3™. Cette documentation contient de l'information sur l'installation et l'utilisation de votre console ainsi que d'importantes règles de sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'ALIMENTATION PRINCIPALE (situé à l'arrière du système) est à la position ON (marche). Insérez le disque de ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3 dans la fente pour disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône du logiciel sous l'option [Jeu] du menu d'accueil de votre console PS3™, puis appuyez sur le bouton ⊗. Reportez-vous à ce manuel pour toute question concernant l'utilisation du logiciel.

**Pour quitter le jeu :** Pour quitter le jeu, enfoncez le bouton PS de la manette sans fil pendant au moins 2 secondes. Ensuite, sélectionnez l'option « Quitter le jeu. »

**Astuce** Pour retirer le disque, appuyez sur le bouton d'éjection après avoir quitté le jeu.

**Trophées :** Vous pouvez comparer et partager les trophées que vous avez remportés en accomplissant certains exploits dans le jeu. Pour accéder aux trophées, vous devez disposer d'un compte PlayStation®Network.

**Données de sauvegarde en format PS3™**
Vos données de sauvegarde en format PS3™ sont sauvegardées sur le disque dur de votre console. Ces données sont accessibles sous l'option « Utilitaire des données sauvegardées » du menu Jeu.

# POUR COMMENCER

## COMMENCER LA PARTIE

Appuyez sur n’importe quel bouton sur l’Écran Titre pour afficher le Menu Principal.



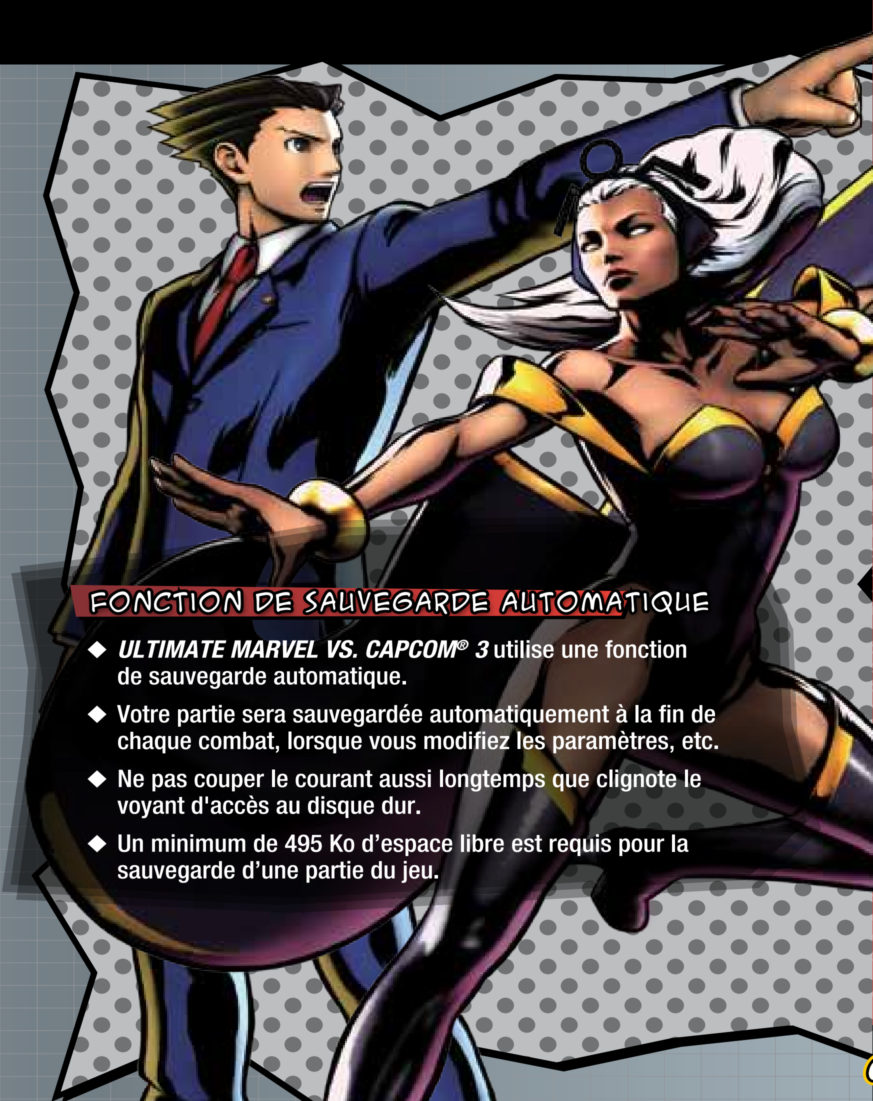




## MENU PRINCIPAL

Vous pouvez choisir entre cinq menus à partir du Menu Principal.

| | | |
|---|---|---|
| MODE HORS LIGNE | Jouer hors ligne. Jouez contre le CPU ou utilisez deux manettes de contrôle pour jouer contre d’autres joueurs. | ➡ P.08 |
| LE MODE EN LIGNE | Combattez contre d'autres joueurs à travers le réseau PlayStation®Network.<br>**Connexion haut débit nécessaire.* | ➡ P.10 |
| GALERIE | Consultez une collection des images et des vidéos du jeu. | ➡ P.16 |
| OPTIONS | Changez les paramètres de réglages. | ➡ P.17 |
| LICENCE HÉRO | Consultez une sélection de records et d’informations. Vous pouvez également éditer les paramètres et prédéfinir des équipes régulièrement utilisées. Appuyez sur le bouton R1 pour afficher l’écran de la carte d’activation de licence. | ➡ P.18 |



### FONCTION DE SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

- ***ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3*** utilise une fonction de sauvegarde automatique.
- Votre partie sera sauvegardée automatiquement à la fin de chaque combat, lorsque vous modifiez les paramètres, etc.
- Ne pas couper le courant aussi longtemps que clignote le voyant d'accès au disque dur.
- Un minimum de 495 Ko d’espace libre est requis pour la sauvegarde d’une partie du jeu.

# ÉCRAN DE JEU

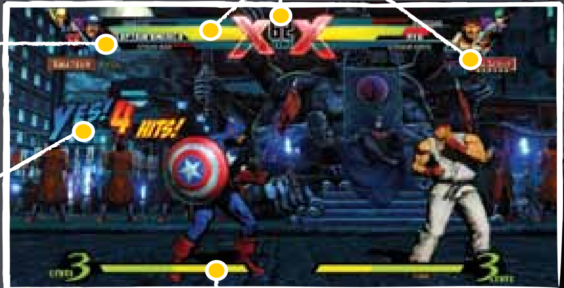
## ECRAN DE COMBAT !

**JAUGE DE VIE DU COÉQUIPIER** — Certaines des blessures que vous subissez seront affichées en rouge. Les parties rouges se récupéreront progressivement pendant que votre personnage est en attente hors champ.

**JAUGE DE VIE** — Une fois que votre niveau de vie tombe à zéro, votre personnage est mis hors de combat et est remplacé par l'un de ses coéquipiers. Si tous vos personnages perdent leur vie, votre équipe a perdu.

**CHRONOMÉTREUR** — Temps restant de la partie. Si aucun joueur ne gagne la partie avant que le chronométreur atteint zéro, un joueur sera déclaré le gagnant.

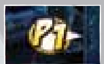
**INFORMATION** — Nom et rang de l'adversaire durant les parties en ligne.



**MESSAGE** — L'information de messages telle que le nombre de coups dans un combo.

**JAUGE D'HYPER COMBO** — Augmente progressivement lorsque vous attaquez un adversaire ou lorsqu'un adversaire vous attaque ou encore, si vous bloquez son attaque. Vous pouvez accumuler jusqu'à 5 barres de vie. Utilisez cette jauge de vie pour réaliser de diverses attaques.

### LOCALISATION



L'icône représentant votre localisation et la direction dont vous faites face lorsque votre personnage est hors champ.

### LOCALISATION DE VOTRE COÉQUIPIER



Localise l'emplacement d'un coéquipier qui fait une soudaine apparition dans le combat.

# RÉGLES DE COMBAT

Les combats se déroulent entre deux équipes de trois combattants. On peut changer de personnage à tout moment. La partie rouge de la jauge de vie se récupérera progressivement pendant qu'un joueur est en attente, hors champ.

Blesser votre adversaire. Lorsque le niveau de vie de vos trois adversaires est réduit à zéro, leur équipe est éliminée et vous gagnez le combat. Si le temps s'est écoulé, l'équipe avec le niveau de vie le plus élevé gagne. Une égalité aura lieu dans le cas où les deux équipes ont le même niveau de vie restant à la fin du match.



# SÉLECTION DE PERSONNAGES

**Voici comment choisir vos personnages et commencer un match.**



**1** Sélectionnez votre premier personnage. Appuyez sur le bouton L1 ou le bouton R1 pour appliquer l'une des couleurs au personnage.



**2** Choisissez le type d'assistance que vous souhaitez pour votre personnage.
Votre équipe est complète une fois que vous aurez choisi vos trois personnages et leur type d'assistance.

### TYPE D'ASSISTANCE

TYPE α | TYPE β | TYPE γ

Assistance "Crossover" ➔ P.24 et Combinaison "Crossover" ➔ P.25 variable selon le type.



**3** Choisissez des règles de combat. Le contenu du menu variera selon le mode de jeu.

# COMBAT !

### SÉLECTION AU HASARD

Choisissez "?" pour sélectionner un personnage au hasard.
Choisissez "??" pour sélectionner tous les trois personnages au hasard.

### UNITÉ DE RÉSERVE

Vous pouvez prédéfinir des équipes régulièrement utilisées pour passer à côté de la sélection de personnages individuels.
Appuyez sur le bouton START pour afficher le menu de sélection de l'unité de réserve. ➔ P.19

# COMMANDES

## COMMENT UTILISER LA MANETTE DUALSHOCK®3 (POUR LE SYSTEME PLAYSTATION®3)

Le jeu ***ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3***, vous donne le choix entre les types de commandes Normal et Facile. Le mode de Jeu Facile permet aux joueurs de niveau débutant d'exécuter des mouvements et des combos spéciaux tout simplement en appuyant un bouton. Cependant, certaines fonctions ne sont pas disponibles en ce mode.




| BOUTONS MODE DE JEU NORMAL | BOUTONS JEU FACILE |
|---|---|
| □ Attaque légère | Attaque de base (Combos enchaînés) ➔P.20 |
| △ Attaque moyenne | Mouvement spécial ➔P.21 |
| ○ Attaque lourde | Hyper combo ➔P.21 |
| ✕ Attaque spéciale | Attaque spéciale ➔P.20 ➔P.26 |

### BOUTONS DIRECTIONNELLES / MANCHE GAUCHE

- → Se déplacer vers l'avant
- ← Se déplacer vers l'arrière (Blocage supérieur)
- ↓ S'accroupir
- ↑ Saut vertical
- ↙ Blocage inférieur
- ↗ Saut vers l'avant
- ↖ Saut vers l'arrière
- → → Poussée vers l'avant
- ← ← Poussée vers l'arrière
- ↓ ↑ Super saut

* Les commandes des boutons directionnels et le manche à balai gauche dirigent les personnages faisant face à droite.
* Inverser gauche et droite pour les personnages faisant face à gauche.

### AUTRES COMMANDES

| | |
|---|---|
| Bouton directionnel/ manche gauche | Sélectionnez des modes, des menus de mode et des éléments. |
| bouton ✕ | Confirmer |
| bouton ○ | Annuler |

* Les boutons ci-dessus sont des boutons de configurations par défaut. Vous pouvez éditer les configurations sous l'onglet Options. ➔P.17
* Vous pouvez choisir entre les commandes de type Normal et Facile à partir du menu d'options à la ➔P.17 ou à partir de l'écran de sélection de personnages.

# MODES DE JEU -HORS LIGNE-

## JEU ARCADE



Affrontez vos adversaires en réseau CPU dans le cadre d'un tournoi. Franchissez ce mode en battant le boss ultime. Vous pouvez éditer les paramètres suivants avant de commencer votre match.

| | |
|---|---|
| DIFFICULTÉ | Ajustez la puissance du CPU. Choisissez à partir de cinq niveaux de difficulté allant de TRÈS FACILE jusqu'à TRÈS DIFFICILE. |
| DURÉE | Choisissez la durée du match (30, 60, 99 ou ∞). |
| DOMMAGES | Choisissez le niveau de dommages que vous souhaitez causer à votre adversaire. Choisissez parmi cinq niveaux, soit du plus FAIBLE au plus ÉLEVÉ. |
| DEMANDE DE COMBAT | Activez une demande de combat en ligne. Sélectionnez soit Match par classement ou Match par joueur. ➔ P.11 |

## VERSUS



Combattez d'autres joueurs. Avant chaque match, vous pouvez choisir des invalidités et des étapes. Après chaque match vous pouvez choisir de rejouer un match, de changer de personnages, ou de retourner au Menu Principal.

### INVALIDITÉS

Vous pouvez régler le niveau de vie de chaque personnage parmi cinq niveaux. Le plus d'étoiles ★ que vous accumulées, le plus haut sera votre niveau de vie.



## ENTRAINEMENT



Choisissez un personnage et perfectionnez vos compétences avant le combat. Appuyez sur le bouton START au cours d'un match pour afficher le Menu de Pause, à partir d'où vous pouvez régler les paramètres de votre adversaire.

Vous pouvez éditer les paramètres suivants en Mode d'entraînement.
Appuyez sur les boutons L1 / R1 pour changer de page.

| | |
|---|---|
| MENU DE PAUSE | Réglez les paramètres de contrôle, vérifiez les commandes de mouvement spéciales, ou quittez le Mode d'entraînement. |
| OPTIONS DU JOUEUR FICTIF | Réglez les paramètres de votre adversaire d'entraînement fictif. |
| RÉGLAGES DU JOUEUR FICTIF | Réglez les paramètres de jeu de votre adversaire d'entraînement fictif. |
| PARAMÈTRES DU JOUEUR | Réglez vos paramètres de jeu. |
| OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT | Réglez vos paramètres d'entraînement. |

## MISSION

Acceptez dix missions individuelles pour chacun des personnages. Les missions comprennent les mouvements de base allant jusqu'aux combos. Il existe cinq niveaux de difficulté en total.

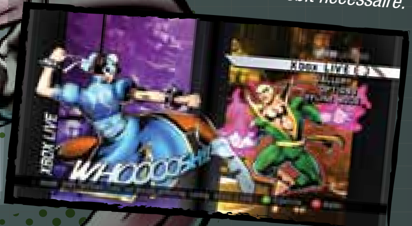



Le basculement de l'affichage de contrôle du défilement vous permet de défiler à travers les missions à votre gré. REMARQUE : Les modes d'entraînement et de mission peuvent être redémarrer en appuyant sur les boutons START/SELECT en même temps.

# MODES DE JEU -EN LIGNE-

## COMBATTEZ D'AUTRES JOUEURS EN LIGNE VIA PLAYSTATION®NETWORK.

*Connexion haut débit nécessaire.

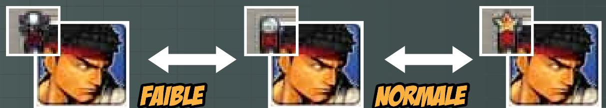


## MODE EN LIGNE

| | | |
|---|---|---|
| MATCH PAR CLASSEMENT | Combattez des joueurs dans des matchs qui ont un impact sur votre classement. | ➡P.11 |
| MATCH PAR JOUEUR | Combattez des joueurs dans des matchs qui n'ont aucun impact sur votre classement. | ➡P.11 |
| FOYER | Sélectionnez RECHERCHER LA SALLE DE JEU pour chercher d'autres salles de jeu où il se trouve des adversaires en ligne. Ou encore, soyez l'hôte de votre propre foyer et invitez les autres joueurs à venir vous trouver. | ➡P.12 |
| TABLEAU DE CLASSEMENT | Voir le classement de tous les joueurs en ligne. | ➡P.15 |

## PRÉCAUTIONS POUR LE JEU EN LIGNE

- On ne peut pas profiter de la fonction de pause au cours des matchs en ligne.
- Votre accès aux matchs en ligne peut être restreint si vous terminez votre connexion au réseau consciemment.
- La puissance de votre connexion sera affichée au-dessus de l'icône sélectionnée.



FAIBLE ↔ NORMALE ↔ BONNE



## MATCH PAR CLASSEMENT

Combattez d'autres joueurs en ligne. Le résultat de votre match aura un impact sur votre classement et sera enregistré sur votre fiche officielle.
Les fiches tiendront compte des divers Tableaux de classement. ➡P.15

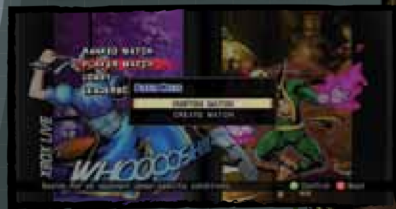


Il y a trois façons de chercher un adversaire en mode de Match par Classement.

| | |
|---|---|
| MATCH RAPIDE | Chercher un adversaire sans aucune condition. |
| MATCH PERSONNALISÉ | Créer votre propre match en fixant des conditions spécifiques, telles que la région et la limite du classement. |
| CRÉER UN MATCH | Chercher un adversaire en fixant certaines conditions spécifiques, telles que la région et la limite de classement. |

**CLASSEMENT** Votre classement est déterminé en fonction du résultat des matchs en ligne. Le résultat de chaque match servira à améliorer ou dégrader votre classement. ➡P.19

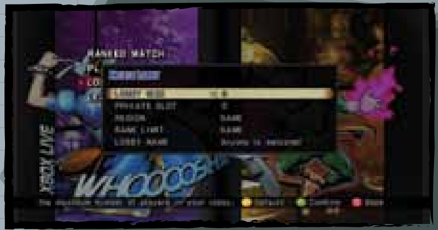
## MATCH PAR JOUEUR



Combattez d'autres joueurs en ligne, par exemple, en mode Match par classement. Le résultat des matchs n'aura aucun impact sur votre classement et ne sera pas enregistré dans votre fiche officielle.

| | |
|---|---|
| MATCH PERSONNALISÉ | Cherchez un adversaire en soumettant des conditions spécifiques, telles que la région et la limite de classement. |
| CRÉER UN MATCH | Créez votre propre match en soumettant des conditions spécifiques, telles que la région, la limite de classement et l'emplacement privé. |

# MODES DE JEU -EN LIGNE-



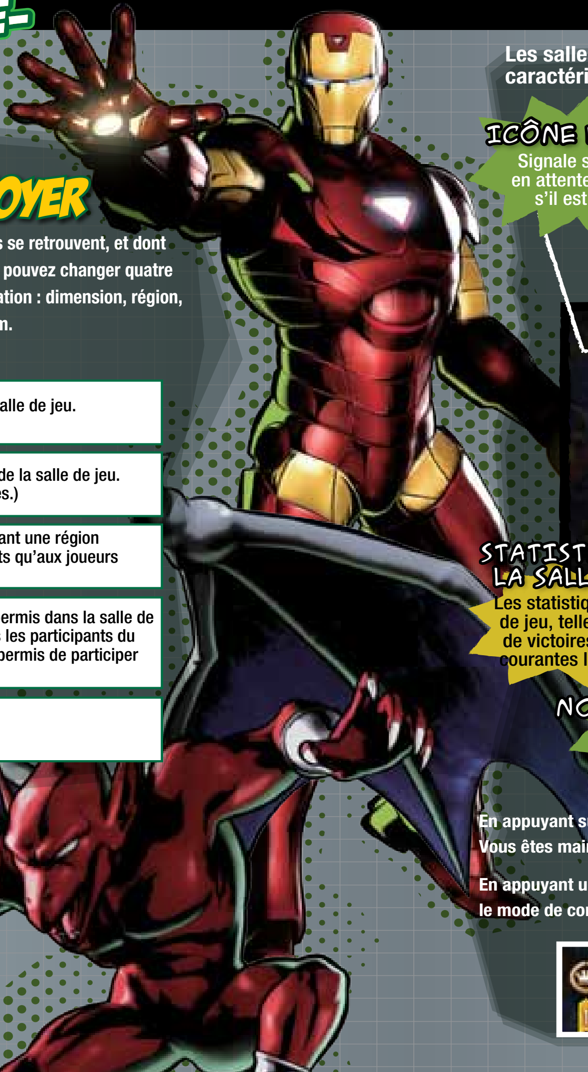

## FOYER

### CREEZ UN FOYER

Créez un lobby où les joueurs se retrouvent, et dont vous serez l'animateur. Vous pouvez changer quatre caractères du lobby à sa création : dimension, région, limite de classification et nom.

**Vous pouvez régler cinq paramètres pour votre foyer.**

| | |
|---|---|
| TAILLE DE LA SALLE DE JEU | Réglez le nombre maximum de joueurs de la salle de jeu. (de 2 à 8 joueurs.) |
| EMPLACEMENT PRIVÉ | Configurez le nombre d'emplacements privés de la salle de jeu. (de 0 à 8 emplacements privés sont disponibles.) |
| RÉGION | Réglez la région de la salle de jeu. En choisissant une région spécifique, vous limitez l'accès des participants qu'aux joueurs de la même région. |
| LIMITE DE CLASSEMENT | Réglez le niveau de compétence des joueurs permis dans la salle de jeu. En réglant un niveau de classement, seuls les participants du même niveau de classement que vous seront permis de participer au jeu, voir ➡ P.19. |
| NOM DE LA SALLE DE JEU | Réglez le nom de la salle de jeu. |



### CHERCHEZ LA SALLE DE JEU

Chercher en ligne pour choisir la salle de jeu souhaitée selon la taille, la région, la limite du classement et le nom de la salle de jeu.

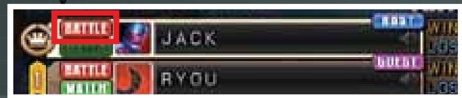
**Les salles de jeu comportent les caractéristiques suivantes :**



- **ICÔNE DE STATUT** : Signale si le joueur est en attente de combat ou s'il est spectateur.
- **LISTE DES JOUEURS** : Liste de tous les joueurs dans la salle de jeu.
- **INFO SUR LA SALLE DE JEU** : Le nom et la taille de la salle de jeu.
- **STATISTIQUES DE LA SALLE DE JEU** : Les statistiques de la salle de jeu, telles que la série de victoires successives courantes la plus longue.
- **AFFICHAGE DU MATCH** : Montre le match en cours dans ce foyer.
- **LE PLUS GRAND NOMBRE DE VICTOIRES** : Le plus grand nombre de victoires enregistrées pour ce foyer.
- **VICTOIRES SUCCESSIVES** : Le plus grand nombre de Victoires successives enregistrées pour ce foyer.

En appuyant sur le bouton Ⓨ dans un foyer, l'icône de combat s'affiche. Vous êtes maintenant en mode de combat en attente de votre tour.

En appuyant une fois de plus sur le bouton Ⓨ l'icône de combat disparaît, le mode de combat est annulé et vous perdez votre place en queue.



# MODES DE JEU -EN LIGNE-



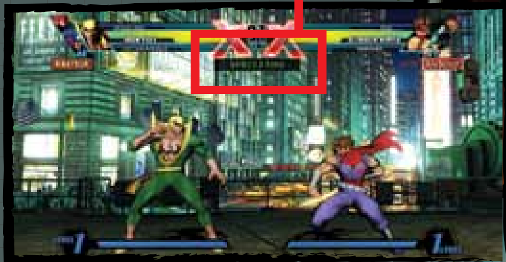
## SPECTATEUR

Ce mode vous permet d'observer, en tant que spectateur, les matchs qui se déroulent dans la salle de jeu.

En appuyant sur le bouton ▣ dans l'entrée, l'icône SPECTATEUR s'affiche. Vous êtes maintenant en mode Spectateur, et vous pouvez voir le prochain match dans la salle de jeu.
En appuyant de nouveau le bouton ▣, l'icône SPECTATEUR disparaîtra et vous quitterez le mode Spectateur.




Lorsque vous êtes en mode Spectateur, le message ci-dessous paraîtra, pour vous signaler que vous êtes dans ce mode.



En appuyant le bouton START en mode Spectateur, un menu s'affichera vous permettant de retourner à la salle de jeu.





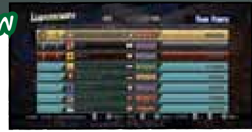
## TABLEAUX DE CLASSEMENT

Vous pouvez tenir compte des fiches des autres joueurs n'importe où au monde en vérifiant le classement de tous les joueurs en ligne.

Vous pouvez voir quatre types de Tableaux de classement.

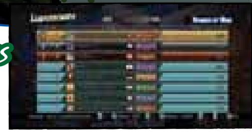
### TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LES MATCHS PAR CLASSEMENT

Tableaux qui servent à établir le classement selon les matchs par classement.



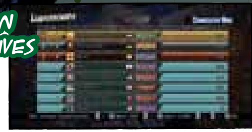
### TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LE NOMBRE DE VICTOIRES

Tableaux qui servent à établir le classement selon les matchs par classement.



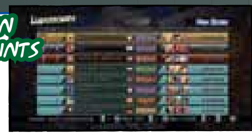
### TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON NOMBRE DE VICTOIRES SUCCESSIVES

Tableaux qui servent à établir le classement selon le nombre de victoires successives de matchs par classement.



### TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS

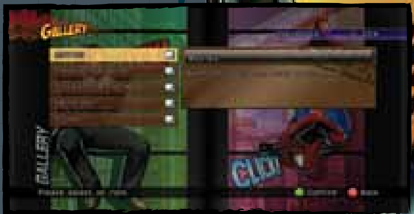
Tableaux qui servent à établir le classement selon le pointage de matchs Arcade en mode hors ligne.



◆ Vous pouvez voir les Tableaux de classement selon les matchs par classement et les Tableaux de classement selon le nombre total de victoires selon la région. Appuyez sur les boutons L1 et R1 pour basculer entre régions.

# MODES DE JEU -AUTRES MODES-

## GALERIE

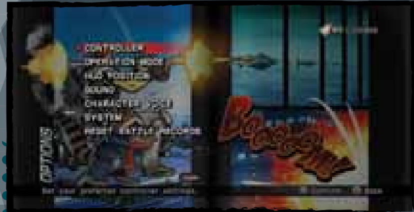



Consultez  divers vidéos, modèles tridimensionnels et illustrations du jeu.

Il existe cinq modes de Galerie.

| | |
|---|---|
| VIDÉOS | Voir des vidéos qui figurent dans le jeu. |
| BIOGRAPHIES DE PERSONNAGES | Informez-vous à propos des personnages. |
| CONCLUSION DE PERSONNAGES | Voir la conclusion des personnages ayant franchi le mode Arcade. |
| ILLUSTRATIONS | Voirdes illustrations de personnages. Plus vous avancez dans un match, plus les illustrations vous seront disponibles. |
| AUDIO | Écoutez des pistes qui figurent dans le jeu, ainsi que les voix  de chacun des personnages. |

## OPTIONS




Vous pouvez régler jusqu'à sept paramètres sous l'onglet Options.

| | |
|---|---|
| MANETTE DE COMMANDE | Réglez vos préférences de paramètres du contrôleur. |
| MODE D'OPÉRATION | Basculez entre Jeu normal et Jeu facile. Aussi, basculez entre MARCHE/ARRÊT pour la fonction de Super Saut automatique. |
| POSITION HUD | Ajustez la position des éléments sur l'écran du jeu, tel que la Jauge de vie. |
| AUDIO | Réglez de divers paramètres audio, tels que le volume de la musique de fond et des effets sonores. |
| VOIX DU PERSONNAGE | Basculez entre l'anglais et le japonais pour la voie des personnages de Capcom. |
| SYSTÈME | Basculez entre la réception des messages par moyen de connexion de réseau et l'activation ou la désactivation des sous-titres. |
| RÉINITIALISATION DES FICHES DE COMBATS | Initialiser votre dossier de combat en ligne. |

# MODES DE JEU -AUTRES MODES-

## LICENCE HÉRO



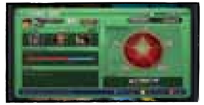
Consultez diverses informations telles que la fiche de victoires et de pertes, les données sur les combats et les Tableaux de classement. Vous pouvez également éditer les données des joueurs en ligne et prédéfinir des équipes fréquemment utilisées.

| | |
|---|---|
| DONNÉES DU JOUEUR | Éditez de l'information tels que votre titre et votre icône. |
| UNITÉ DE RÉSERVE | Affiche votre unité de réserve préconçue. |
| DONNÉES SUR LES MATCHS PAR CLASSEMENT | Affiche votre fiche  de combat des matchs par classement. |
| HISTORIQUE | Affiche l'historique de vos matchs récents. |
| POINTS ACCUMULÉS PAR LE JOUEUR | Affiche le nombre total de points que vous avez accumulés en parcourant chacun des modes de jeu. Les points que vous accumulez indiquent votre niveau de compétence. |
| STYLE DE COMBAT | Affiche un diagramme de votre style de combat. Le diagramme est composé de cinq éléments incluant ATTAQUE AVANCÉE et ATTAQUE DE BASE. |
| ÉTAT DE JEU | Affiche le nombre d'avancements et de titres que vous obtiendrez bientôt. |

La licence Héro comprend cinq pages en total. Appuyez sur les boutons L1 / R1 pour basculer d'une page à l'autre.

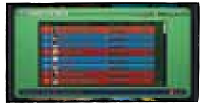
### CARTE LICENCE

Consultez l'information générale à propos d'un personnage.



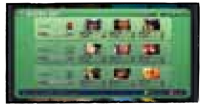
### DONNÉES DU PERSONNAGE

Consultez les données d'un personnage et son taux d'utilisation.



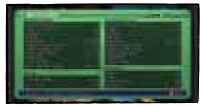
### UNITÉ DE RÉSERVE

Éditez votre unité de réserve préconçue. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois équipes.



### DONNÉES SUR LE COMBAT

Consultez l'information détaillée à propos de vos combats.



### AMIS

Consultez l'information portant sur vos amis.

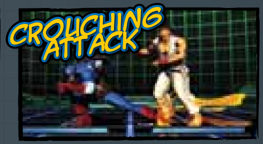


**CLASSEMENT** Représente votre niveau de compétence en tenant compte votre nombre de victoires et de pertes dans les matchs par classement en ligne. Votre rang change selon le nombre de points de rang, un nombre qui fluctue selon votre fiche officielle. Pour chaque rang atteint, vous recevrez un nom de rang, parmi les cinq noms disponibles, selon votre style de combat.

**TITRE** Obtenez des titres en satisfaisant des conditions de combat spécifiques pour certains de vos personnages. Vous pouvez partager votre titre avec vos adversaires en ligne en l'affichant sous l'onglet DONNÉES DU JOUEUR.

mouvement peut varier selon la position du personnage et le bouton dont vous appuyez.







## COMBINAISON ENCHAÎNÉE

At L ▶ At M ▶ At H

**Entrez votre commande, à partir du plus faible et allant jusqu'au plus fort (Léger > Moyen > Lourd) pour réaliser un combo. La commande et le mouvement qui en résulte varient selon le personnage.**



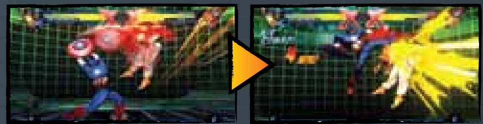
*Au cours du mode de Jeu Facile, vous pouvez exécuter automatiquement un combo enchaîné en appuyant rapidement le bouton Attaque de base.* ➜ P.07

## COMBO AÉRIEN

↑ Après avoir tapé Sp **OU** retenez les boutons Sp après avoir exécuté le coup
***(si la fonction Super Saut Automatique est activée)***

**Envoyez votre adversaire dans l'air et sautez après lui pour réaliser un combo air.**

*Aussi, si la fonction Super Saut Automatique est activée,* ➜ P.17 *en retenant le bouton Attaque spéciale après avoir envoyé votre adversaire dans l'air, votre personnage exécutera un Super Saut automatiquement afin de rejoindre son adversaire.*



*Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, vous pouvez envoyer votre adversaire dans l'air, exécuter un Super Saut et un combo aérien automatiquement en appuyant rapidement sur le bouton Attaque spéciale.* ➜ P.07



**uniques. Ces mouvements peuvent causer des blessures plus graves que ceux d'une attaque normale. De plus, Les Mouvements Spéciaux peuvent causer des blessures, même si l'adversaire se protège.**

*Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, certains mouvements spéciaux peuvent être réalisés tout simplement en appuyant sur le bouton Mouvement Spécial.* ➜ P.07



## BARRE HYPER COMBOS

Les commandes varient selon le personnage.

### UTILISE 1 OU 3 BARRES DU JAUGE D'HYPER COMBO

**Chaque personnage peut exécuter un hyper combo pouvant blesser gravement son adversaire. Exécutez un hyper combo en utilisant une barre hyper combo** ***(ou trois barres pour les hyper combos du niveau 3).***



*Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, certains hyper combos peuvent être réalisés tout simplement en appuyant sur le bouton Hyper Combo.* ➜ P.07

### ◆ JAUGE D'HYPER COMBO

**Augmente graduellement lorsque vous attaquez, vous êtes attaqué ou vous vous défendez contre une attaque. Vous pouvez accumuler jusqu'à 5 barres. Une fois que la jauge à barres est pleine, vous pouvez l'utiliser pour exécuter de divers types d'attaques, tels que les Hyper Combos.**





# MOUVEMENTS -AUTRES MOUVEMENTS-

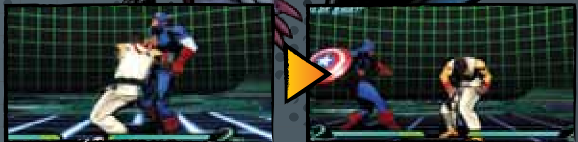
## LANCEMENT/ ÉVITER D'ÊTRE PROJETÉ

(→) ou (←) + At H à proximité de l'adversaire

**LANCEMENT** Appuyez simultanément le bouton directionnel et le bouton Attaque Lourde lorsque vous êtes à proximité de votre adversaire. Votre adversaire sera renvoyé dans la direction (gauche ou droite) sélectionnée avec le bouton directionnel.



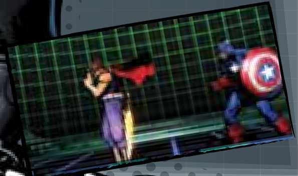
**ÉVITER D'ÊTRE PROJETÉ** Vous pouvez éviter un lancement en entrant une commande de Lancement immédiatement avant que votre adversaire vous lance.



## RAILLER

SELECT (bouton SELECT)

Votre personnage harcèlera son adversaire.
Les harcèlements n'ont aucun effet spécial.



## ATTAQUE « SNAP »

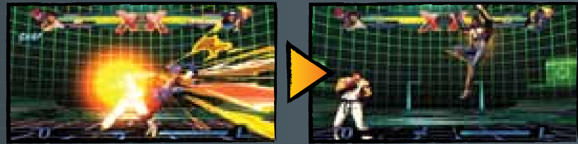
(↓↘→) + Pt1 ou Pt2

**UTILISE 1 BARRE DE LA JAUGE D'HYPER COMBO**

Remplacez votre adversaire courant avec l'un des autres personnages de l'équipe de votre adversaire.

Appuyez sur le bouton L1 pour changer de place avec le coéquipier 1 de l'équipe adverse.

Appuyez sur le bouton R1 pour changer de place avec le coéquipier 2 de l'équipe adverse.



## PROTECTION

(←) (se tenir debout protection) (↙) (S'accroupir Protection Aérienne) (←) dans le air (Protection aérienne)

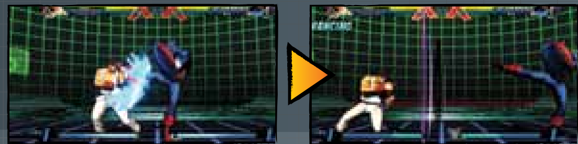
Retenir le bouton directionnel dans la direction contraire à l'adversaire afin de vous protéger contre une attaque. Il existe trois différentes méthodes de protection ; se tenir debout, s'accroupir et protection aérienne. Vous devriez savoir comment utiliser chacune des trois méthodes, puisqu'il faudra utiliser l'une de ces trois méthodes de protection pour vous protéger contre certaines attaques.




## PROTECTION D'AVANCEMENT

At At en cours de protection — Appuyez sur les deux boutons d'attaque en même temps

Entrez votre commande tout en vous protégeant afin de faire reculer votre adversaire et de vous donner plus d'espace. Ce mouvement est utile afin d'éviter des combos potentiellement mortels.

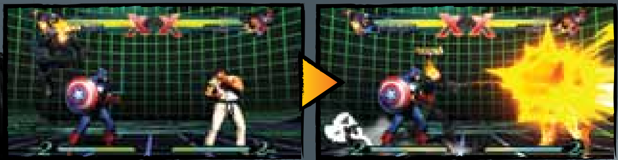


# MOUVEMENTS -MOUVEMENTS DU COEQUIPIER-

## ASSISTANCE PAR INCURSION

Pt1 ou Pt2

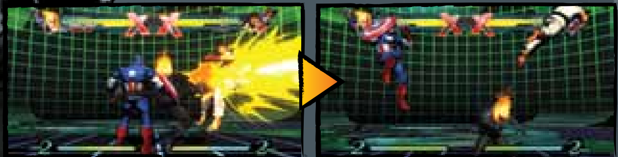
Convoquez un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque. Votre coéquipier paraîtra soudainement à l'écran et vous aidera à attaquer votre adversaire et quittera de nouveau. Pour plus de détails à propos des types d'assistance. ➔ P.05



## VOIR ATTAQUE PAR INCURSION

Appuyer et retenir Pt1 ou Pt2

Convoquer un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque et changez de place avec le personnage que vous contrôlez. Vous pouvez utiliser les attaques par incursion lorsqu'un coéquipier est capable de vous aider.

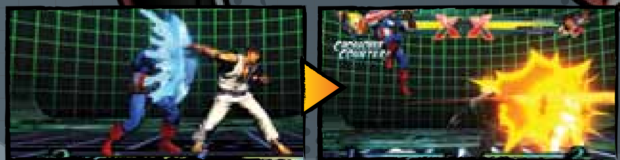


## INCURSION DE CONTRE-COUP

➔ + Pt1 ou Pt2 pendant que vous protégez

**UTILISE DE 1 BARRE DE LA JAUGE D'HYPER COMBO**

Pendant que vous vous protégez contre l'attaque d'un adversaire, convoquer un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque et changera de place avec le personnage que vous contrôlez. Le corps du personnage s'illuminera si vous réussissez votre contre-coup par incursion.



## HYPER COMBO EN ÉQUIPE

Les commandes varient selon le personnage

**UTILISE DE 2 À 5 BARRES DE LA JAUGE D'HYPER COMBO**

Pendant que vous exécutez un hyper combo, convoquez un coéquipier hors champ en entrant la commande pour un autre hyper combo. Votre coéquipier paraîtra soudainement à l' écran pour exécuter un hyper combo et remplacera le personnage que vous contrôlez. Vous pouvez réaliser des hyper combos pour trois personnages de suite.




## COMBO PAR INCURSION

Pt1 + Pt2

**UTILISE DE 2 À 3 BARRES DE LA JAUGE D'HYPER COMBO**

Exécutez un Hyper Combo simultanément avec un coéquipier hors champ. Le niveau des dommages infligés à votre adversaire varie considérablement selon la combinaison des Hyper Combos.






Envoyez votre adversaire dans l'air. Cette attaque engendre le maximum de dommages.

**ATTAQUE VERTICALE** → + Sp

Jetez votre adversaire contre le bord de l'écran. Cette attaque élimine une barre de la Jauge de vie Hyper Combo de votre adversaire.

**VERS LE BAS** ↓ + Sp

Lancez votre adversaire au sol.
Vous accumulerez une barre de la Jauge de vie Hyper Combo si vous réussissez votre attaque.

## EN COURS D'UNE ATTAQUE

↑ ou ← ou → ou ↓ + Sp Combo aérienne en équipe contre vous



Empêchez votre adversaire d'exécuter une attaque Combo aérienne en équipe. Entrez la même commande que votre adversaire pendant qu'il est en train de basculer vers son deuxième ou son troisième personnage. Si vous réussissez, votre adversaire sera projeté dans l'air.

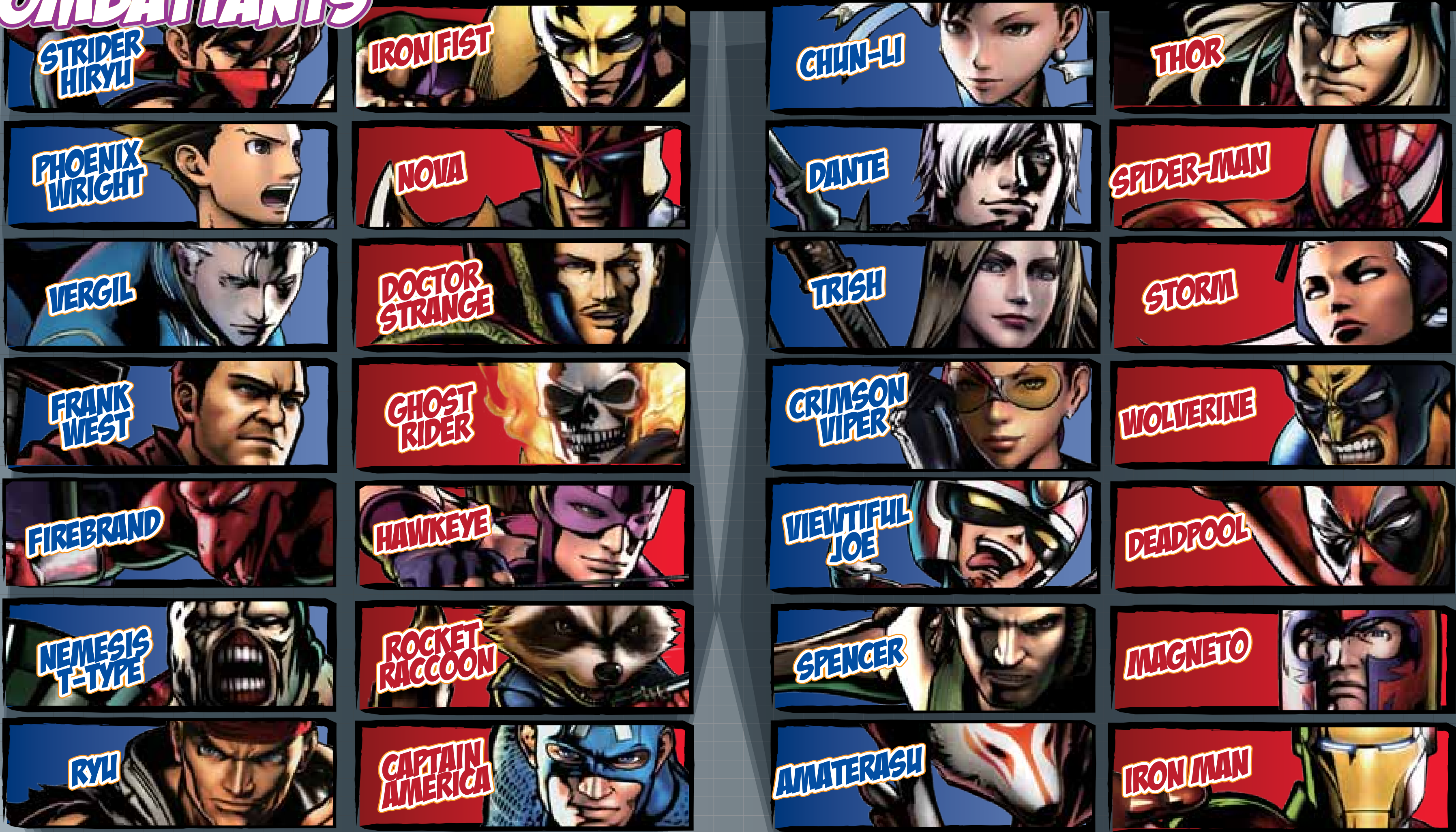
## ASPECT ET JAUGE DE VIE DES PERSONNAGES



Lorsque vous utilisez la fonction Facteur-X, le personnage est enveloppé par un halo rouge et une bordure rouge encadre la Jauge de vie. La bordure rouge représente le temps restant de l'effet sur le personnage.



# COMBATTANTS



# COMBATTANTS








# GARANTIE

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
(“CAPCOM”) garantit au consommateur d’origine que ce disque de jeu de CAPCOM sera exempt de défaut de matériel ou fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d’achat. Si un défaut couvert par la garantie arrive durant cette période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais.

Pour obtenir ce service de garantie:
1. Avisez le service à la clientèle CAPCOM du problème exigeant du service de garantie en composant le (650) 350-6700. Notre service à la clientèle est ouvert entre 8h30 et 17h, heure du Pacifique, lundi à vendredi.
2. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le disque de jeu à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison. Nous vous conseillons d’envoyer votre disque de jeu par poste certifiée. Veuillez inclure votre reçu de caisse ou preuve d’achat similaire durant la période de garantie de 90 jours à:

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649

La présente garantie ne s’appliquera pas si le disque jeu a été endommagé par suite de négligence, accident, usage irraisonnable, modification, altération ou toute autre cause non liée à un vice de matériel ou fabrication.

## RÉPARATIONS APRÈS L’EXPIRATION DE LA GARANTIE

Si le disque de jeu développe un problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le Service à la clientèle CAPCOM au numéro de téléphone indiqué préalablement. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le DISQUE DE JEU défectueux à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison, avec un chèque ou mandat de 20,00 $ américains payable à CAPCOM. Nous vous conseillons d’envoyer votre DISQUE DE JEU par poste certifiée. CAPCOM remplacera le DISQUE DE JEU sous réserve des conditions ci-dessus. Si des DISQUE DE JEU de rechange ne sont pas disponibles, le produit défectueux vous sera retourné et le paiement de 20,00 $ remboursé.

## LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIABILITÉ ET D’APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. Les provisions de cette garantie limitée ne s'appliquent qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États et certaines provinces ne permettent pas la limite de durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion des dommages directs et indirects. Dans ce cas, les restrictions ou exemptions mentionnées plus haut pourraient ne pas être applicables. Cette garantie vous procure des droits légaux spécifiques. Il se peut que vous ayez d’autres droits qui varient selon l’État ou la province.

## COTE ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour de l’information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au www.esrb.org.

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.,
800 Concar Drive Suite 300,
San Mateo CA 94402-2649.





PlayStation®Network

MULTIPLAYER • LEADERBOARDS • LOBBIES/MATCHMAKING
MESSAGING/FRIENDS INVITE IN GAME • VOICE CHAT
ADD-ON CONTENT • TROPHIES
MULTIJOUEUR • TABLEAU DE CLASSEMENT • LOBBIES/JUMELAGE
MESSAGERIE/AMIS INVITER AU JEU • CHAT VOCAL
CONTENU SUPPLÉMENTAIRE • TROPHÉES

# UNLEASH YOUR ULTIMATE
# LAISSEZ LIBRE VOTRE ULTIME COMBATTANT

**THE ULTIMATE FIGHTERS FROM THE MARVEL & CAPCOM UNIVERSES COLLIDE AGAIN.**
**LES PERSONNAGES EMBLEMATIQUES DES UNIVERS DE MARVEL ET CAPCOM UNISSENT DE NOUVEAU LEURS FORCES.**





12 OVER-THE-TOP NEW CHARACTERS, BRINGING THE TOTAL COUNT TO 48.
12 NOUVEAUX PERSONNAGES DÉMESURÉS, POUR UN TOTAL DE 48 PERSONNAGES.



8 EPIC NEW STAGES, ADDITIONAL COSTUMES, AND COMPLETELY REBALANCED GAMEPLAY.
8 NOUVELLES ÉTAPES TOUT SIMPLEMENT EXPLOSIVES, UN PLUS GRAND ÉVENTAIL DE COSTUMES ÉPATANTS, ET UNE JOUABILITÉ COMPLÈTEMENT RÉÉQUILIBRÉE.



FIGHT ONLINE OR VIEW FIERCE MATCHES IN SPECTATOR MODE.
PARTICIPEZ AU COMBAT EN LIGNE OU VISIONNEZ DES MATCHS ÉPOUSTOUFLANTS EN MODE DE SPECTATEUR.

Player Joueur 1-2 | Network Players Joueurs en réseau 2 – 8 | 2.25GB HDD Required Hard Drive Space Espace requis sur disque dur | 720P 480P 720P HD Video Output Sortie vidéo HD | Headset Casque

MT FRAMEWORK™ DOLBY DIGITAL Blu-ray Disc™ CAPCOM®



**WARNING** IF YOU HAVE A HISTORY OF EPILEPSY OR SEIZURES, CONSULT A DOCTOR BEFORE USE. CERTAIN PATTERNS MAY TRIGGER SEIZURES WITH NO PRIOR HISTORY. BEFORE USING AND FOR MORE DETAILS SEE INSTRUCTIONS FOR THIS PRODUCT.

**AVERTISSEMENT** CONSULTEZ UN MÉDECIN SI VOUS OU VOTRE ENFANT AVEZ DES ANTÉCÉDENTS D'ÉPILEPSIE OU DE CONVULSIONS AVANT DE JOUER À DES JEUX VIDÉO. CERTAINS MOTIFS PEUVENT DÉCLENCHER DES CRISES D'ÉPILEPSIE MÊME CHEZ DES PERSONNES N'AYANT PAS D'ANTÉCÉDENTS MÉDICAUX. VEUILLEZ CONSULTER LE MODE D'EMPLOI AVANT D'UTILISER CE PRODUIT ET POUR PLUS DE DÉTAILS À SON SUJET.

0 13388 34052 1




Capcom Entertainment, Inc.
800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo, CA 94402-2649


TEEN ADOLESCENTS™

T

Mild Blood / Légères représentations de sang
Violence / Violence
Partial Nudity / Nudité partielle
Suggestive Themes / Thèmes suggestifs
Mild Language / Langage grossier

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB
www.esrb.org